

Conseils liés aux propagations

Le conseiller pourrait signaler des effets qu'une modification faite dans un formulaire peut avoir sur un autre, en aval. Eventuellement il pourrait même bloquer le changement jusqu'à ce que l'utilisateur, averti, confirme la modification.

1 104

L'utilisateur veut effacer ou renommer un public cible. Cela peut avoir des effets directs en 214 (si il y a des compétences définies pour ce public cible) et indirects en 224 (si'il y a des allocations des UA pour le public cible effacé ou modifié). Le conseiller peut:

- attirer l'attention sur la possibilité de ces effets au moment de l'action
- attirer l'attention sur la certitude de ces effets (s'il fait une analyse des données introduites en aval)
- bloquer la manœuvre initiale jusqu'à la confirmation de l'utilisateur
- être appelé par l'utilisateur qui veut savoir s'il y a des effets en aval

2 212

L'utilisateur veut modifier (ou a modifié) le graphe global de connaissances. Cela peut avoir des effets directs en 214 (si il y a des compétences définies pour une connaissance modifiée) et indirects en 310 (si une connaissance modifiée avait été copiée dans un graphe local de connaissances). Le conseiller peut:

- attirer l'attention sur la possibilité de ces effets au moment de l'entrée en édition
- attirer l'attention sur la certitude de ces effets (s'il fait une analyse des données introduites dans le graphe et en aval)
- bloquer la sauvegarde du graphe modifié jusqu'à la confirmation de l'utilisateur averti
- être appelé par l'utilisateur qui veut savoir s'il y a des effets en aval

3 214

L'utilisateur veut modifier (ou a modifié) des compétences. Cela peut avoir des effets indirects sur l'allocation de PC aux UA en 224. Le conseiller peut:

- attirer l'attention sur la possibilité de ces effets au moment de l'entrée en édition
- attirer l'attention sur la certitude de ces effets (s'il fait une analyse des données introduites dans 224)
- bloquer la sauvegarde des compétences modifiées jusqu'à la confirmation de l'utilisateur averti
- être appelé par l'utilisateur qui veut savoir s'il y a des effets en

aval

4 222

L'utilisateur veut modifier le graphe REA. Cela peut avoir des effets directs sur la gestion des fiches caractéristiques des EA et des UA (en 224) et sur la liste des UA pour lesquels on a fait des graphes en 310 et 320. Le conseiller peut:

- attirer l'attention sur la possibilité de ces effets au moment de l'entrée en édition
- attirer l'attention sur la certitude de ces effets (s'il fait une analyse des données introduites dans 222, 224, 310, 320)
- bloquer la sauvegarde du REA modifié jusqu'à la confirmation de l'utilisateur averti
- être appelé par l'utilisateur qui veut savoir s'il y a des effets en aval

5 310

L'utilisateur veut créer, modifier ou effacer un graphe SCUA (scénario de connaissance d'une unité d'apprentissage). Cela peut avoir des effets sur la gestion des fiches caractéristiques des UA (en 224- les références aux SCUA de 310 et les PC alloués selon les compétences pour les connaissances trouvées dans le SCUA). Le conseiller peut:

- attirer l'attention sur la possibilité de ces effets au moment de l'entrée en édition
- attirer l'attention sur la certitude de ces effets (s'il fait une analyse des données introduites dans 310, 212, 214,104, 224)
- bloquer la sauvegarde du SCUA modifié jusqu'à la confirmation de l'utilisateur averti
- être appelé par l'utilisateur qui veut savoir s'il y a des effets en aval

6 320

L'utilisateur veut créer, modifier ou effacer un graphe SPUA (scénario pédagogique d'une unité d'apprentissage). Cela peut avoir des effets sur la gestion des fiches caractéristiques des UA (en 224- les références aux SPUA de 320. Le conseiller peut:

- attirer l'attention sur ces effets au moment de l'entrée en édition
- bloquer la sauvegarde du SPUA modifié jusqu'à la confirmation de l'utilisateur averti
- être appelé par l'utilisateur qui veut savoir s'il y a des effets en aval

Je décris chaque règle dans un scénario

Règle 2001

Cette règle permet de tester l'action afficher un message à l'entrée d'un formulaire..c'est la plus simple..on commence par celle-là ...Gilbert devra changer le texte..

Elle est lancée dès que l'utilisateur ouvre le formulaire 224.. (on pourra changer pour que ça ne soit que la première fois plus tard)

Utilisation

L'utilisateur est dans un projet

Il clique sur l'ED224 et le formulaire s'ouvre..

Un événement est envoyé au système expert pour dire que le formulaire est maintenant ouvert.

Un message apparaît...dans le coin en haut à gauche ...(bouton fermer permet de le fermer)

Priorité...1 déjà faite en XML et correspond a suggestion de gilbert

Règle 2102 premiere de 2

Cette règle est la première d'une série de 2 ..elle vérifie quel est le niveau de compétence choisi..dans le formulaire 214 et pour les fins de la démo..ne garde la valeur que si la valeur choisie est evaluation..pour un public, une connaissance
Cette valeur est mise dans un élément du modele usager..
éventuellement elle sera associée a l'ua..specifique..

Utilisation

L'utilisateur a déjà défini un public cible (104) un modele de connaissance (212)
Il définit maintenant les compétences 214

Il ouvre le formulaire ED214
Il sélectionne un public cible..
Il choisit une connaissance
Il entre un niveau de compétence visé égal à évaluation.

Le système enregistre dans le modèle usager
Form.214.Section.Competence.Choix.HAbleteVise
Que la valeur choisie est evaluation

Priorité...1 déjà faite et correspond a suggestion de gilbert

Règle 2103 (suite de 2102)

Cette règle est la deuxième d'une série de 2 ..elle est déclenchée quand l'utilisateur choisit un scénario pour une UA dans l'Ed224 si celui-ci ne correspond pas au niveau de compétence visé..(dans le 214 mis dans le modele usager)

Utilisation

Il ouvre le formulaire ED224

Il y a déjà une UA de sélectionnée et enregistrée

Il sélectionne une UA

Il sélectionne une UA (*pour laquelle les connaissances et les compétences sont associées (310)..Je ne sais pas comment régler ce problème)*

Il sélectionne un public cible,

puis il choisit un type de scénario de type apprentissage par réception.

La valeur sélectionnée est envoyée au système expert comme un événement qui assigne cette valeur à la variable **Form.224.Section.Proprietes.Choix.Scenario** qui est une variable interne du modele usager.

Le système expert

Si HabilitéVisée = évaluation

Si ChoixScenario = réception

Affiche un message disant

Que le scénario choisi n'est pas le bon.

Priorité....2

Règle 2004 -

Cette règle permet de tester l'action ouvrir un formulaire.

Elle est lancée dès que Adisa est ouvert

Et qu'un projet vient d'

(voir avec Val...si c'est possible. Ou ajouter un évènement à ce moment la..

On pourrait et ca serait encore mieux ouvrir le dernier projet dont le path serait dans une variable du modele usager)

Utilisation (ouverture du 104 après l'ouverture du 104)

L'utilisateur vient d'ouvrir un projet

La page grise bienvenue est ouverte

Le système ouvre le formulaire 104

Il sélectionne le premier public cible..

Priorité....3 (mais facile)

Règle 2105

Une version de cette règle a été faite comme premier scénario..mais une partie était simulée dans adisa2..Il n'est pas urgent de la faire marcher mais c'est une simple.

Dans ce cas il s'agit de suggérer aux usagers de modifier le nom du profil par défaut. (ceci est important car la première fois PCI on ne sait pas à quoi ca sert et dans ce formulaire et les suivants l'utilisateur se demande ce que c'est)

Utilisation

L'utilisateur ouvre le formulaire 104

Il sélectionne PCI

Le bouton Modifier Nom devient rouge pour l'inciter à donner un nom plus parlant..

Changement d'interface à faire qui éviterait d'avoir une règle

Bouton Modifier nom s'appelle renommer

Par défaut il n'y a qu'un public cible et il est sélectionné. Il s'appelle PublicCible1

.(enlever l'espace blanc dans la liste)

Le bouton renommer n'a pas à être changé..

Un message présente simplement l'activité

```
- <RULES>
- <RULE RuleID="test1.2002" Type="demarche" AppID="Adisa"
  Multiplicity="True">
- <OBJECTIVES>
  <OBJECTIVE>demarche</OBJECTIVE>
</OBJECTIVES>
- <EXTERNAL_CONDITIONS>
- <CONDITION>
- <!--
  note que l'utilisateur a entre une valeur dans la
  compétence attendue
-->
- <!--
  dans l'ED214 et
-->
  <OBJECT_VARIABLE
    ObjectID="Form.214.Section.Competence.Choix.HAbleteVise" ObjectTypeID="Choix"
    ObjectAttID="Content" AppID="Adisa" />
  <OPERATION Name="EQ" />
  <TERME Value="evaluation" Type="String" />
```

```

- <!--
    il faut eventuellement changer la
    condition

-->
</CONDITION>
</EXTERNAL_CONDITIONS>
- <ACTION_GROUP>
    - <!--
        Ici la regle note simplement la valeur
        choisie et la met dans le modele usager

-->
- <INTERNAL_ACTIONS>
    - <!--
        La syntaxe des actions internes est la
        suivante
    -->
        - <!--
            Ici il faut remplacer VAleurChoisie par
            la valeur choisie dans la
                liste des competences qui
            sera testee plus tard

-->
- <INTERNAL_ACTION ID="PublicCompetence">
    <OBJECT_VARIABLE
        ObjectID="Modele.ModeleUsager.Preferen
        ce.Preference" ObjectTypeID="Preference"
        ObjectAttID="PublicCompetence"
        AppID="ExploraGraph" />
    <FUNCTION Name="EQ" />
    <TERME Value="evaluation" Type="String" />
</INTERNAL_ACTION>
</INTERNAL_ACTIONS>
</ACTION_GROUP>
</RULE>
- <!--
    regle dans l'ED224 qui affichera un
        message de demarche
        lorsque l'utilisateur fait le mauvais
    choix de scenario
        lorsque en fonction du contenu
    du champs dans l'ed214 sur
        les competences
        le systeme utilise une variable
    du modele usager

-->
- <RULE RuleID="test1.2003" Type="demarche"
    AppID="ExploraGraph" Multiplicity="True">
- <OBJECTIVES>
    <OBJECTIVE>demarche</OBJECTIVE>

```



```

</OBJECTIVES>
- <INTERNAL_CONDITIONS>
  - <CONDITION>
    <OBJECT_VARIABLE
      ObjectID="Modele.ModeleUsager.Preference.Preference" ObjectTypeID="Preference"
      ObjectAttID="PublicCompetence"
      AppID="ExploraGraph" />
    <OPERATION Name="EQ" />
    - <!--
      changer valeur de competence qu on
      verifie

-->
    <TERME Value="Evaluer" DataType="String" />
  </CONDITION>
</INTERNAL_CONDITIONS>
- <EXTERNAL_CONDITIONS>
  - <CONDITION>
    <OBJECT_VARIABLE
      ObjectID="Form.224.Section.Proprietes.Choix.Scenario" ObjectTypeID="Choix"
      ObjectAttID="Content" AppID="Adisa" />
    <OPERATION Name="EQ" />
    - <!--
      changer valeur de scenario a refuser
      eventuellement changer logique de
      verification en mettant
      plusieurs valeurs acceptees ou refusees

-->
    <TERME Value="reception" Type="String" />
  </CONDITION>
</EXTERNAL_CONDITIONS>
- <ACTION_GROUP>
  - <EXTERNAL_ACTIONS>
    - <!--
      Ici il l'action exige que MS agent
      soit installe.. de meme que l agent prof)
      il
      faudrait tester pour la
      demo pour tout de suite mettre une autre
      action ou
      afficher le message
      directement
      Je mets l'ouverture du
      formulaire 104 pour tester

-->
    - <!--

```

```
                <EXTERNAL_ACTION
ID="Agent.Prof.Message"
AppID="ExploraGraph">

    <PARAMETERS>

    <PARAMETER Name="Son">none</PARAMETER>

    <PARAMETER Name="Texte">Vous n avez pas
le bon scenario!</PARAMETER>

    </PARAMETERS>

    <MEDIA_ASPECTS>

    <MEDIA_ASPECT>Visual</MEDIA_ASPECT>

    </MEDIA_ASPECTS>

    </EXTERNAL_ACTION>
```

```
-->
```

```
- <EXTERNAL_ACTION ID="AfficheMessage"
  AppID="Adisa">
  - <PARAMETERS>
    <PARAMETER Name="Texte">La
      competence visee pour cette UA est
      evalauton..un scenario de reception
      n est pas approprie</PARAMETER>
    </PARAMETERS>
  - <MEDIA_ASPECTS>
```

```
    <MEDIA_ASPECT>Visual</MEDIA_ASPE
    CT>
```

```
  </MEDIA_ASPECTS>
```

```
  </EXTERNAL_ACTION>
```

```
</EXTERNAL_ACTIONS>
```

```
</ACTION_GROUP>
```

```
</RULE>
```

```
- <!--
```

```
regle dans l'ED214 qui enregistre quel
competence est selectionnee
```

```
-->
```

```
</RULES>
```

```
</DOCUMENT>
```